ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1 ТАЧ — единица опыта твоего персонажа

Качества персонажа

	1	2	3	4	5	6
Сила	немощный	слабый	обычный	сильный	атлет	богатырь
Ловкость	неуклюжий	неловкий	обычный	проворный	очень ловкий	молниеносный
Разум	глупый	ограниченный	средний	умный	очень умный	гений
Общение	отталкивающий	неприятный	обычный	душа компании	всеобщий любимец	кумир

Стоимость повышения: 4 тача за 1 пункт.

Умения персонажа

Сила	атлетика (1), бег (1), плавание (1), рукопашный бой (2), бой с оружием (2), выносливость (2)
Ловкость	акробатика (1), езда (1), стрельба мет. (1), стрельба огн. (2), уклонение (2), шпионаж (2)
Разум	компьютеры (1), медицина (1), выживание (1), знание о... (1), техника (2), анализ (2)
Общение	обаяние (1), животный мир (1), артистизм (1), связи с... (2), убеждение (2), понимание людей (2)
	чувствительность (1), лингва (1), сопротивляемость (2)

Стоимость повышения: 1 или 2 тача за 1 пункт.

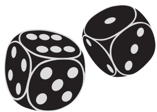
2 УС — уровень сложности всех действие в игре

Таблица УС — чем больше цифра, тем сложнее выполнить такое действие

0 (удалось автоматически)	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Простейшее действие	Очень легко	Легко	Средне	Непросто	Сложно	Очень сложно	Чрезвычайно сложно	Нечеловечески сложно	Почти невозможно

От простейшего — К архисложному

3 Бросок кубиков определяет результат большинства действий



Качество + умение = количество кубиков (КК)

Сила = 3, Атлетика = 2, значит бросай 5 КК



4, 5, 6 — УСПЕХ!

1, 2, 3 — НЕУДАЧА

Шестерка — друг человека

При выпадении 6, ты получаешь 1 успех, и можешь кинуть кубик еще раз. И так бесконечно.

Действия с УСами — Взломать шифр: УС 5

Разум 3 + Шпионаж 4 = 7 КК. Бросай 7 кубиков.

Выпало 5 или больше успехов? Ты взломал шифр! Выпало 4 или меньше? Не получилось.

Соперничество: победить в конкретном действии.

Число твоих успехов ▶◀ Число успехов соперника

У кого больше, тот и выиграл соперничество.

4



Время в бою идет в режиме секундомера.
Каждый ход = 3 сек.

Длинное действие: 2 секунды



Короткое действие: 1 секунда



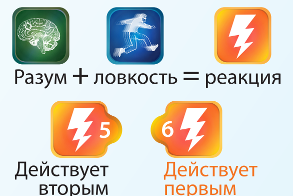
В ход можно сделать:



Длинные действия:
атаковать; выстрелить; встать; сменить «активное» оружие; скинуть рюкзак; достать что-то из кармана; выпить зелье; открыть дверь; использовать гаджет; все, что ты сможешь сделать за 2-3 сек или чуть меньше

Короткие действия:
крикнуть; дать указание или приказ; шагнуть в сторону; бросить вещь из рук; действие, которое не длиннее 1 сек.

Кто действует первым?



5



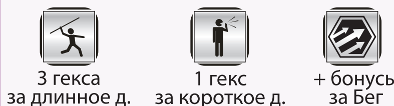
Передвижение

Ходим по гексам:



Каждый гекс = 3 метра в диаметре.

Число гексов в ход:



Умение Бег начиная с 3-го уровня прибавляет +1 гекс в ход.

Атаки: рукопашные, дальние* и стрелковые.**



*Дальние атаки: которые проводятся длинным оружием — копьем, двуручным мечом и т.п.
**Стрелковые атаки: из лука, пистолета и т.п.

6



БОЙ: если проблему нельзя решить другим способом, агенты готовы к бою.

	Ближний бой	Дальний бой
Бросок на атаку:	Сила + Рукопашный бой (или Бой с оружием)	Ловкость + Стрельба огн. (или Стрельба мет.)
Бросок на защиту:	Ловкость + Уклонение	[Ловкость + Уклонение] / 2

Если бросок на атаку **больше**, значит, атака успешна.

Разница между кол-вом успехов = Преимущество (↑) в атаке

Повреждения = Преимущество (↑) в атаке + сила оружия – защита.
В любом случае минимум одно повреждение.

Сила оружия:

1. удар рукой или ногой
2. холодным оружием (кинжал, меч, копье)
3. мощным холодным оружием (секира) или выстрел из пистолета
4. выстрел из автоматической винтовки или удар огра
5. выстрел из пулемета или удар великана

Защитное снаряжение:

1. Легкий бронежилет, кольчуга или гаджет «Чешуя»
2. Бронежилет, рыцарские доспехи или гаджет «Защита»
3. Полный защитный набор спецназа, тяжелые рыцарские доспехи
4. Магический доспех, бронекостюм мутантов Атомной пустыни или гаджет «Полная защита»
5. Броня Макроса, уникальные доспехи, скафандр дорлингов

КРАТКАЯ ПАМЯТКА  ИНСТРУКТОРА

1 Поправки к УС в различных ситуациях

Ситуация	Поправка к УС	Поправка к действиям во время соперничества
Темно / Совершенно темно	+1 / +2 к УС всех действий, требующих видеть.	+1 / +2 к броску противника, если ему не требуется видеть, а тебе требуется.
Шумно / Очень шумно	+1 / +2 к УС всех действий, требующих хорошо слышать.	+1 / +2 к броску противника, если ему не требуется слышать, а тебе требуется.
По пояс в воде / по грудь	+1 / +2 к УС всех действий, требующих передвижения и ловкости.	+1 / +2 к броску противника, если ему не мешает вода, а тебе мешает.
Что-то мешает дышать / трудно дышать / задыхается	+1 / +2 / +3 к УС всех действий.	+1 / +2 / +3 ко всем броскам противника.
Чесотка или сильная щекотка по всему телу / боль / и т.п.	+1 к УС всех действий.	+1 ко всем броскам противника.
Одной рукой / Одной ногой	+2 / +3 к УС всех действий, которые обычно совершаются двумя руками / ногами.	+2 / +3 ко всем броскам противника, если твои действия обычно совершаются двумя руками / ногами, а сейчас одной.
Кто-то мешает / удерживает / атакует	+2 к УС, если помехи успешно прошли.	+2 КК сопернику того, кому идут помехи.
И другие подобные обстоятельства	*Используй здравый смысл и реши, насколько увеличивается сложность действия.*	

2 Нестандартные атаки и их последствия

Сбить с ног *Ловкость* + *уклонение* + *3 КК*

При бое со сбитым с ног, его противник имеет +2 КК на все физические действия. Если упавший пытается подняться, он тратит на это длинное действие. А если делает это в бою, должен выкинуть *ловкость* + *акробатика* **УС 3**.

Оглушить *Ловкость* + *уклонение* + *4 КК*

Оглушение выводит противника из строя на 10 ходов – его сила + выносливость (но всегда минимум 2 хода, этот и следующий).

Необычные обстоятельства атаки:

- Оглушен, парализован, связан и другим образом обездвижен — *попадание автоматическое*
- Спит — *+3 КК*
- Не ждет атаки, стоит спиной — *+2 КК*
- Не ждет атаки — *+1 КК*

3 Стрелковый бой: поправки и УСы

Подвижная цель. Поправки за размер и расстояние.

Размер цели	Вычесть или прибавить	Расстояние до цели	Вычесть или прибавить
Маленький (до 50 см)	-2 кубика к броску	До 10 метров	+1 кубик к броску
Небольшой (50-100 см)	-1 кубик к броску	11-20 метров	нет модификаторов
Средний (1-2 м)	Нет	21-50 метров	-1 кубик к броску
Большой (2-6 м)	+1 кубик	51-100 метров	-2 кубика к броску
Гигантский (6 м+)	+3 кубика	101+ метров	-3 кубика к броску

Неподвижная цель. УС за размер и расстояние.

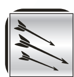
Размер цели	УС	Расстояние до цели	Прибавить или убавить кубиков
Маленький (до 50 см)	4	До 10 метров	+1 кубик к броску
Небольшой (50-100 см)	3	11-20 метров	нет модификаторов
Средний (1-2 м)	2	21-50 метров	-1 кубик к броску
Большой (2-6 м)	1	51-100 метров	-2 кубика к броску
Гигантский (6 м+)	0	101+ метров	-3 кубика к броску

4 Укрытие: защита от метательных атак

Укрытие защищает от выстрелов из пистолета, лука, кислотного плевка, магической стрелы и прочих атак, действующих на расстоянии и требующих видеть агента, чтобы попасть по нему. Если на боевой карте есть деревья, кусты, скалы и т.п., значит, этот гекс помогает укрыться от стрелковых атак. Есть три степени укрытия:



Персонаж находится за непроходимым гексом. Стрелковая атака по нему просто не может попасть.



Если персонаж находится на гексе с укрытием и не пытается укрыться, стрелковые атаки по нему идут как обычно.



Если персонаж находится на гексе с укрытием и пытается укрыться (он тратит на это *короткое действие*), то к защите от всех стрелковых атак он получает +1 (укрытие совсем легкое, просвечивающее, вроде кустов), +2 (укрытие посолиднее, вроде дерева) или +3 (укрытие вроде высокого забора или крупного камня).

5 Спец-бой с помощью спец-способностей (магии, телекинеза и т.п.)

Атаки с повреждением (огенный шар, пси-удар и т.п.):
Дар атакующего (число успехов) – дар жертвы (число успехов) = количество повреждений.

Специальные эффекты (замедление, слепота и т.п.):
Дар атакующего (число успехов) – дар жертвы (число успехов) = число ходов, на которые жертва замедлена (парализована, ослаблена и т.д.).

Воздействие на союзника (ускорение, усиление):
Дар активного игрока (число успехов) + дар принимающего (число успехов) = число ходов или очков воздействия (восстановленных пунктов здоровья и т.п.).

КРАТКАЯ ПАМЯТКА  ИНСТРУКТОРА

6 Чувствительность и Лингва

Степени чувствительности:

D – агент чувствует только направление к иномирному объекту.

C – агент чувствует еще и на каком расстоянии объект находится от него.

B – агент чувствует направление, расстояние и узнает мир, в котором объект был создан (если знает этот мир).

A – агент чувствует все перечисленное выше, плюс понимает суть, основную функцию объекта (или узнает расу и класс персонажа).

Таблица Чувствительности (дар + Чувствительность)

Выпало успехов	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
Расстояние												
Сила поля	до 50 метров нет поправок		51-100 метров -1		101-300 метров -2		301-500 метров -3		501-1000 м (1км) -4		1-3 км -5	
5	C	C	C	B	B	B	A	A	A	A	A	A
4	D	C	C	C	B	B	B	A	A	A	A	A
3	D	D	C	C	C	B	B	B	A	A	A	A
2	–	D	D	C	C	C	B	B	B	A	A	A
1	–	–	D	D	C	C	C	B	B	B	A	A
0	–	–	–	D	D	C	C	C	B	B	B	A

Таблица свойств (дар + Чувствительность)

ЧУ (число успехов)	1–2	3–4	5–6	7–8	9 и больше
Агент узнает:	Суть объекта.	Суть и принцип действия.	Основную информацию: суть, принцип действия, действие.	Подробную информацию: главные свойства объекта, коды активации, число зарядов, принцип действия.	Полную информацию об объекте, включая пароли, коды, секретные слова и т.п.

Таблица Лингвы (дар + Лингва)

ЧУ (число успехов)	1–2	3–4	5–6	7 и больше
Агент...	…уловил общий смысл.	…понял главное.	…понял много, но не все подробности.	Понял, как будто слова сказаны (или текст написан) на родном языке.

7 Вредоносные воздействия

Яды и болезни натуральные: УС яда (болезни) vs. сила + Выносливость	**Яды и болезни магические:** УС яда (болезни) vs. дар + Выносливость	**Проклятия:** УС проклятия vs. дар + Сопротивление

Мощность напастей бывает от 1 до 10: чем больше цифра, тем сильнее воздействие.
С мощностью 7 и выше напасти могут привести к смертельному исходу.

8 Гаджеты: режим работы и зона действия

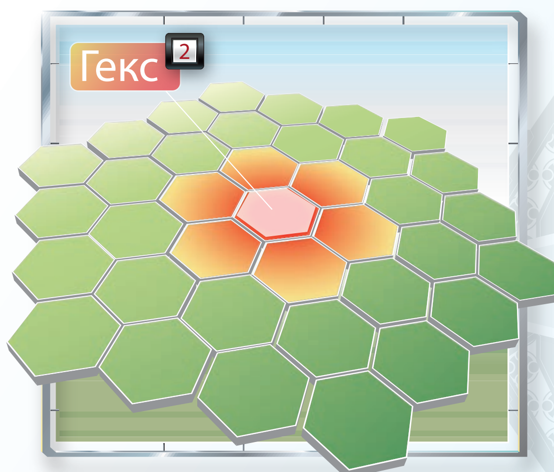
Способ работы
Каждый гаджет работает в одном из трех режимов:

1. (УС) – когда носитель гаджета должен выкинуть определенный *уровень сложности*, чтобы добиться определенного эффекта. Тогда под штампом УС написано, какие именно качество + умение кидает носитель.

2. (ПР) – когда владелец кидает *противостояние* с тем, на кого хочет воздействовать, и нужно выиграть, чтобы воздействие удалось. Тогда под штампом ПР написано, какие именно качество + умение кидает владелец гаджета, и какие кидает его оппонент.

3. (АВ) – когда эффект автоматический (кубики кидать не нужно).

Зона действия
Большинство гаджетов действует на конкретный объект, но бывают и такие, у которых эффект шире. Например, «хлопушка» взрывается и действует на несколько гексов сразу. Как узнать, на сколько? Для этого есть термин **гекс^{2}**. Это значит, зона поражения гекс и все гексы вокруг него (9 метров диаметром). Есть и зона поражения **гекс^{3}** – то есть, гекс и два ряда вокруг него (15 метров диаметром). Такое пространство может накрыть, например, сильный взрыв.

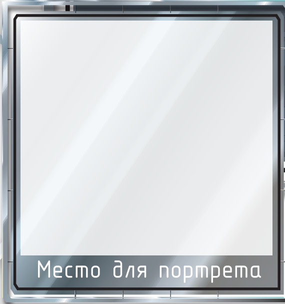






ЛИЧНОЕ ДОСЬЕ АГЕНТА О.С.А.

- Имя
- Кодовое имя
- Отдел
- Класс агента



Место для портрета

- Возраст
- Рост
- Вес



СИЛА

Навык	Описание
Атлетика	Передвигать, сгибать, ломать, поднимать, нести
Бег	Убегать, догонять, марафон, бег в бою
Плавание	Плыть, нырять, задерживать дыхание
Рукопашный бой	Драться без оружия
Бой с оружием	Драться с оружием
Выносливость	Сопротивление: болезням, ядам, холоду и т.д.



ЛОВКОСТЬ

Навык	Описание
Акробатика	Лазать, прыгать, ловко перебегать и т.п.
Езда	На машинах и животных
Стрельба (мет)	Метательное оружие
Стрельба (огн)	Огнестрельное оружие
Уклонение	Уворачиваться от атаки и опасности
Шпионаж	Слежка, засада, замки, ловушки



РАЗУМ

Навык	Описание
Компьютеры	Пользоваться, чинить/ломать программы, хакерство
Медицина	Диагностика и лечение ран, болезней, отравлений
Выживание	Ориентирование, следопытство, охота
Знание о	Выбери область знаний, в которой ты специалист
Техника	Починить, собрать/разобрать, изобрести
Анализ	Внимательность, логика, дедукция



ОБЩЕНИЕ

Навык	Описание
Обаяние	Вызвать симпатию, доверие
Животный мир	Понять состояние, приручить
Артистизм	Изображать другого, менять внешность, врать
Связи с	Выбери, где именно у тебя связи
Убеждение	Переубедить, запугать, переспорить
Понимать людей	Психология, интуиция в общении



ДАР

Навык	Описание
Чувствительность	Почуять и распознать всё иномирное
Лингва	Понять любой незнакомый язык
Сопротивляемость	Любому экстраординарному воздействию

РЕАКЦИЯ

ЛОВКОСТЬ ☐ + РАЗУМ ☐ = ☐

ОПЫТ И ЗВАНИЯ

Рекрут · Патрульный · Агент · Спец. агент

Элита · Герой · Легенда

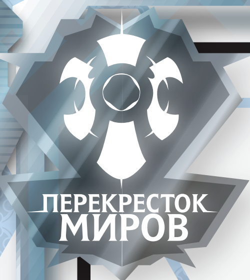
ЭКИПИРОВКА

Состояние здоровья

Без сознания (вне игры)	Тяжело ранен (–3к)	Ранен (–2к)	Ранен (–2к)	Легко ранен (–1к)	Ослаблен	Ослаблен	Здоров	Усилен (+1к)

Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час


ПЕРЕКРЕСТОК
МИРОВ










БОЕЦ

СПЕЦ

ПРИШЕЛЕЦ

НЕЙТРАЛ

РАЗРЫВ


СТРЕЛОК

РАЗВЕДЧИК

МОНСТР

ЗВЕРЬ

ПОРТАЛ


БОЕЦ

СПЕЦ

ПРИШЕЛЕЦ

НЕЙТРАЛ

РАЗРЫВ


СТРЕЛОК

РАЗВЕДЧИК

МОНСТР

ЗВЕРЬ

ПОРТАЛ


БОЕЦ

СПЕЦ

ПРИШЕЛЕЦ

НЕЙТРАЛ

РАЗРЫВ


СТРЕЛОК

РАЗВЕДЧИК

МОНСТР

ЗВЕРЬ

ПОРТАЛ


БОЕЦ

СПЕЦ

ПРИШЕЛЕЦ

НЕЙТРАЛ

РАЗРЫВ


СТРЕЛОК

РАЗВЕДЧИК

МОНСТР

ЗВЕРЬ

ПОРТАЛ



НОМЕРКИ ДЛЯ РЕЖИМА «СЕКУНДОМЕР»

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12



ПАМЯТКА ЗАДАНИЯ

МИССИЯ ВЫПОЛНИМА

Кодовое название

Дата

Агент

Звание



1. Задание

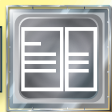


2. Гипотезы и план действий

3. Фигуранты дела

4. Установленные факты

5. Предметы и места



6. Заметки

Оценка действий группы

Выставляется инструктором по итогам выполнения задания

блестяще

достойно

слабо

на грани

провал

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ


ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ
Перекресток Миров™ 2009
ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ
Перекресток Миров™ 2009
ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ
Перекресток Миров™ 2009
ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ
Перекресток Миров™ 2009


ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ
Перекресток Миров™ 2009
ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ
Перекресток Миров™ 2009
ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ
Перекресток Миров™ 2009
ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ
Перекресток Миров™ 2009



Штаб-квартира О.С.А.: www.o-s-a.ru